Mục lục

Phần 1: Làm quen với các công việc thiết kế:

Đầu tiên khi thiết kế ta cần chú ý tới 4 điều sau đây:

- Những điều bạn muốn nói
- Đối tượng của bạn là ai
- Định dạng tốt nhất (kích thước, hình dạng, và chức năng của đối tượng mà bạn thiết kế) để cho người xem thấy được thông điệp ta muốn gửi đến là gì?
- Ta cần phải thành thạo và hiểu biết về các nguyên lý thiết kế

Xác định đối tượng của bạn:

- Ta cần phải biết được đối tượng người xem mẫu thiết kế của ta là ai, tròn méo thế nào, :D, thí dụ như: Tuổi, giới tính, giáo dục, nghề nghiệp, thu nhập….vv)
- Ta cần phải biết chọn hình ảnh như thế nào để hấp dẫn được người xem, chọn từ ngữ hoặc một cái gì đó mà ta sang tạo ra để thu hút bản năng của người xem, khiến người xem thích thú.

Chọn định dạng cho thiết kế:

- Vậy thì định dạng là gì? :D

ĐỊnh dạng có thể là hai chiều, ba chiều hoặc bốn chiều. Chúng ta không nhầm lẫn 2 d và 3 d nhé, 3 d có thể dùng trong định dạng 2 chiều.

Ví dụ:

- 2 chiều ta có thể thấy như là tờ rơi, poster, danh thiếp….
- 3 chiều thì giống như thiết kế bao bì, các túi mua sắm…
- 4 chiều thì là video, đồ họa chuyển động và thiết kế tương tác.

Biết được mục đích và đối tượng người xem sẽ giúp xác định các định dạng tốt nhất cho công việc

Khi bắt đầu thiết kế ta cần quan tâm các thông số định dạng.

Về giao diện ta cần phải làm sao để bố cục trang phải gắn liền với các yếu tố thị giác và phải gắn kết với mục đích và định dạng.

Copy và Copywriter:

Vậy thì lại có thêm 1 định nghĩa nữa đó là copy là gì và copywriter là gì?

Khi khách hàng cung cấp cho ta 1 dự án ví dụ như web hoặc 1 ấn phẩm in ấn thì họ sẽ phải cung cấp cho ta nội dung của dự án.

Nội dung chính là Copy :D là tất cả các từ trong nội dung bao gồm: tiêu đề, đầu đề, chú thích, nội dung văn bản…)

Copywriter: là những người viết nội dung, cũng có thể là thông điệp quảng cáo,…Họ là nhà văn, marketer, 1 người nào đó có khả năng….Như Designer vẫn có thể là 1 copywriter.

1 Kỹ năng của Designer đó là Copywriter, làm thế nào chúng ta có thể sáng tạo ra 1 nội dung quảng cáo, hoặc 1 câu Slogan…Chúng ta cần áp dụng những điều sau đây:

- Chúng ta là nhà thiết kế thì điều tiên quyết phải có 1 cuốn sổ ghi chép và phác thảo.
- Đưa ra các ý tưởng, cứ viết, viết và viết.(Brainstorm)
- Liệt kê lại các nội dung ta viết có phù hợp với thông điệp và hình ảnh mà bạn muốn gửi đến người xem.
- Tạo nên 1 bản phác thảo sắp xếp các thông tin và hình ảnh phù hợp
- Chỉnh sửa lại bằng những cách sau:
    - Đọc lại văn bản
    - Kiểm tra lại xem đã phù hợp chưa
    - Đọc thành tiếng giúp ta dễ dàng xác định được vấn đề
    - Kiểm tra ngữ pháp và chính tả.

HEHEHE! Đến lúc này các bạn đã chán chưa, chúng ta đang nói đến các vấn đề xung quanh thiết kế . Vậy thì thiết kế là gì? Cái này mới quan trọng :D

Thiết kế là một hoạt động sáng tạo được thực hiện bằng cách làm theo một quy trình.

Một quy trình tốt giúp thiết kế tránh những giải pháp không rõ ràng.

Thực hiện theo quy trình thiết kế để đảm bảo thiết kế thành công, làm tăng khả năng mà thiết kế sẽ đáp ứng yêu cầu.

6 Bước của quy trình thiết kế:

- Xác định vấn đề và tiến hành nghiên cứu.
- Tạo bản thăm dò
- Tạo vấn đề tinh tế
- Phân tích – lựa chọn giải pháp tốt nhất
- Tạo bản thuyết trình cho khách hàng
- Chuẩn bị sản xuất dự án (nếu là một dự án thương mại)

Phần 2: Tổng quan về nguyên tắc thiết kế:

Có 6 Nguyên tắc thiết kế chính:

- Emphasis (Nhấn mạnh)
- Contrast (Độ tương phản)
- Balance (Cân bằng)
- Alignment (căn chỉnh)
- Repetiton (Sự lặp lại)
- Flow (Dòng chảy thị giác)

1. **Emphasis (Nhấn mạnh)**



- Là thành phần quan trọng trên trang thu hút sự chú ý của người đọc
- Yếu tố quan trọng nhất trên trang nên được trình bày nổi bật nhất

- Quyết định thứ gì là đầu tiên, thứ hai, thứ ba trong tầm quan trọng và nhấn mạnh chúng theo thứ tự đó

Làm thế nào sử dụng nhấn mạnh một cách hiệu quả?

- Xác định nội dung nào là quan trọng nhất
- Các thành phần liên quan đến nhóm
- Nhấn mạnh các thông tin quan trọng thông qua kỹ thuật nhấn mạnh
- Hạn chế sử dụng nhấn mạnh , nếu sử dụng nhấn mạnh quá nhiều sẽ xấu như không sử dụng nhất mạnh



Tại sao phải sử dụng nhấn mạnh?

- Giúp độc giả dễ dàng xác định được thông tin quan trọng
- Một trang thiết kế sử dụng nhấn mạnh sẽ trực quan thú vị



Hệ thống phân cấp trực quan:



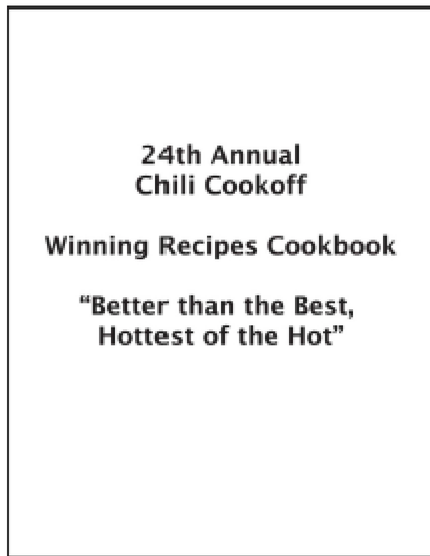
Trước khi áp dụng nhấn mạnh cần phải thiết lập một hệ thống phân cấp trực quan

Hệ thống phân cấp là sự sắp xếp các yếu tố trực quan trên trang theo thứ tự tầm quan trọng

Thiết kế sử dụng hệ thống phân cấp trực quan để hướng sự chú ý của người đọc đến các điểm chính, bắt đầu với tiêu điểm.

Tiêu điểm(focal point) là các yếu tố hình ảnh hay một phần của trang được nhất mạnh nhất và bắt mắt người đọc đầu tiên.

Tiêu điểm thứ cấp hoặc thứ ba được gọi là điểm nhấn.



Bìa sách dạy nấu ăn này thiếu hệ thống phân cấp trực quan

- Bìa sách sử dụng hệ thống phân cấp – nhấn mạnh những điểm quan trọng
  - Logo là tâm điểm chính
  - "Winning Recipes Cookbook" – là tâm điểm thứ cấp
  - Dòng slogan là tiêu điểm cấp ba



Các kỹ thuật nhấn mạnh:

- Người thiết kế sử dụng kỹ thuật hình ảnh để nhấn mạnh thành phần quan trọng và thiết lập một hệ thống phân cấp thị giác mạnh mẽ.
- Một số kỹ thuật là:
  - Tạo thành phần lớn hơn
  - Tạo các thành phần **bold hơn**

Thêm hiệu ứng hình ảnh đặc biệt đến yếu tố này

Thay đổi màu sắc để làm khác với các yếu tố khác.

Nghiên một góc khi các yếu tố khác nằm ngang.

Thêm màu sắc cho yếu tố nhấn mạnh và thu hút sự chú ý của người đọc.



Ví dụ về nhấn mạnh:

Trang không có yếu tố nhấn mạnh



Careers in Visual Communication

The Visual Communication Profession

[illegible]

Visual Communication Specialties

[illegible]

Graphic design — Advertising
Packaging design — Promotion design
Web design — New Media
Information Design — Illustration
Publication Design

Places of Employment

[illegible]

Graphic Design Firms — Web Design Firms
Advertising Agencies — Packaging Firms
Newspapers — Magazine Publishers
Book Publishers — Corporations
Organizations

Job Titles

[illegible]

Creative Director — Art Director
Assistant Art Director — Senior Designer
Graphic Designer — Publication Designer
Illustrator — Web Designer
Production Artist — Art Associate
Assistant Designer — Intern

Trang có yếu tố nhấn mạnh:

- Áp dụng nguyên tắc nhấn mạnh để thiết kế trang hấp dẫn hơn
- Nhấn mạnh tiêu đề làm quan trọng nhất và tạo thêm hiệu ứng thú vị.



2. Contrast (Tương phản):

Tương phản là gì?

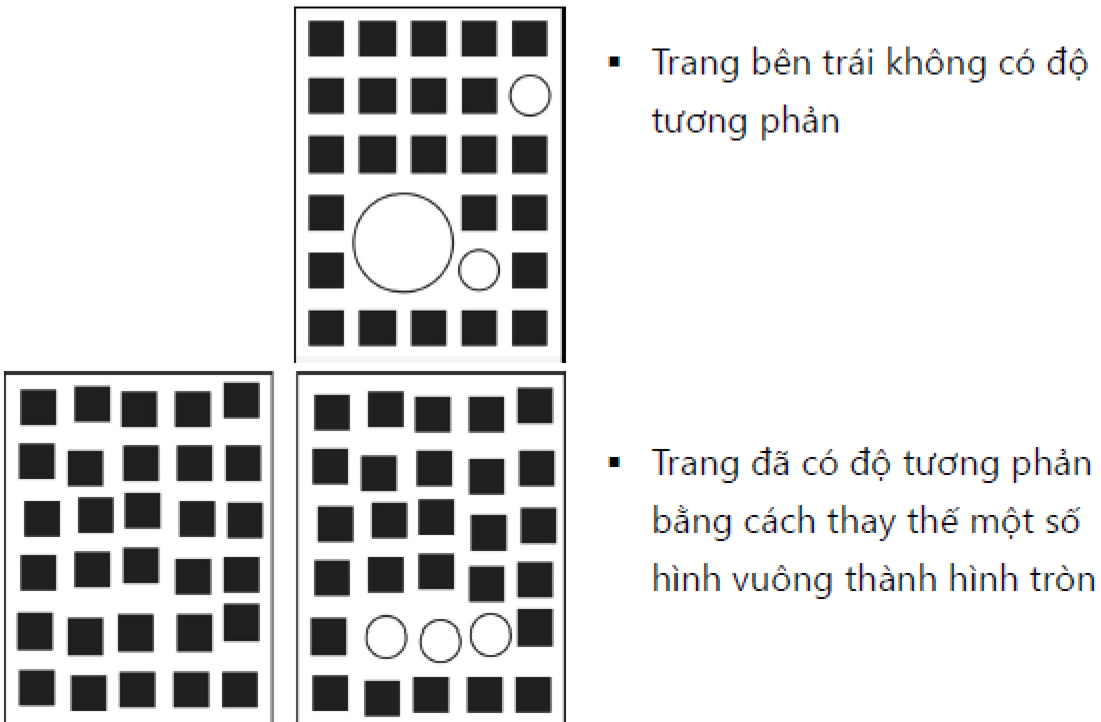
Độ tương phản xảy ra trên một trang, khi có hai hay nhiều yếu tố hình ảnh đột ngột khác nhau một cách đáng kể.

Tại sao phải sử dụng tương phản?

Tương phản là cách dễ dàng và hiệu quả để thu hút sự chú ý đến trang.

Áp dụng kỹ thuật tương phản để tang tính trực quan của trang

Ví dụ:



Các kỹ thuật tạo tương phản:

Một số cách để đạt được độ tương phản mạnh mẽ bao gồm đặt:

- Yếu tố nhỏ với các yếu tố lớn
- Màu sắc ấm với màu sắc lạnh
- Kiểu chữ trang trí và kiểu chữ không chân (serif sans)
- Thành phần Mỏng với các thành phần dày
- Khu vực solid với các yếu tố kết cấu.

Ví dụ:

ví dụ về tương phản bên, sử dụng tương phản về ký tự chữ, gam màu nóng và lạnh, kiểu chữ trang trí và kiểu không chân



sử dụng độ tương phản với kích thước của ký tự



sử dung chất liệu xung quanh ký tự





- Trang hiện tại không có cả độ nhấn mạnh và tương phản



- Áp dụng kỹ thuật nhấn mạnh cho trang



- Áp dụng kỹ thuật độ tương phản:
  - Kiểu hình ảnh nhỏ với hình ảnh lớn, kiểu chữ vui tươi với một sans serif
  - Sử dụng nhấn mạnh và độ tương phản để tổ chức trang.

3. **Balance (Cân bằng):**

Cân bằng là gì? Tại sao phải sử dụng cân bằng?

- Thiết kế cân bằng là thiết kế trong đó trọng lượng hình ảnh của các yếu tố đều được phân tán đều trong bố cục
- Mọi người tìm thấy các trang web có sự cân bằng tốt thoải mái hơn.
- Thiết kế cân bằng kiên định nhiều hơn thiết kế không cân bằng.
- Thiết kế cân bằng được sử dụng để điều phối các yếu tố thị giác trong bố cục
- Bố cục không cân bằng làm cho người đọc khó chịu và làm giảm thông tin liên lạc
- Bố cục cân bằng truyền tải hình ảnh chuyên nghiệp

Trọng lượng hình ảnh:



- Trọng lượng hình ảnh là trọng lượng ảo của yếu tố hình ảnh trên trang

- Size, màu sắc, bold, chất liệu của hình ảnh góp phần vào trọng lượng hình ảnh.
- Hình ảnh mang trọng lượng hơn văn bản, người đọc có xu hướng nhìn vào hình ảnh trước khi nhìn văn bản.
- Khi xác định sự cân bằng trọng lượng của mỗi yếu tố phải xem xét và cân đối lại với các yếu tố khác trên trang

Cân bằng đối xứng và không đối xứng:

Có 2 kiểu cân bằng:

- Trong cân bằng đối xứng các yếu tố hình ảnh được nhân đôi từ bên này sang bên kia hoặc từ trên xuống dưới
- Trong cân bằng không đối xứng yếu tố thị giác được bố trí không đồng đều, không cân bằng

Đặc điểm của bố cục cân bằng đối xứng:

- Dễ dàng khởi tạo
- Truyền đạt cảm giác trang trọng, trang nghiêm, và lịch sử.
- Thiếu chuyển động và thường tĩnh
- Là giải pháp an toàn trong thiết kế.

Bố cục cân bằng đối xứng:

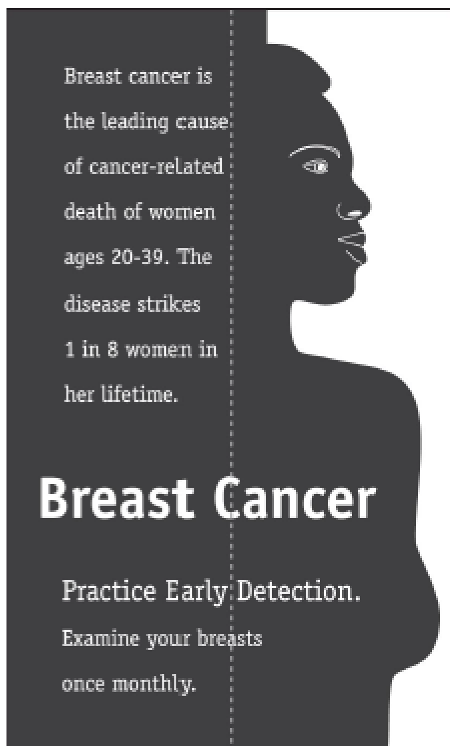
- Bố cục đối xứng được xác định bằng cách vẽ một đường trục ảo thông qua trung tâm của trang.



Đặc điểm cân bằng không đối xứng:

- Khó khởi tạo hơn
- Truyền đat cảm giác chuyển động năng động
- Trực quan thú vị

Bố cục cân bằng không đối xứng:

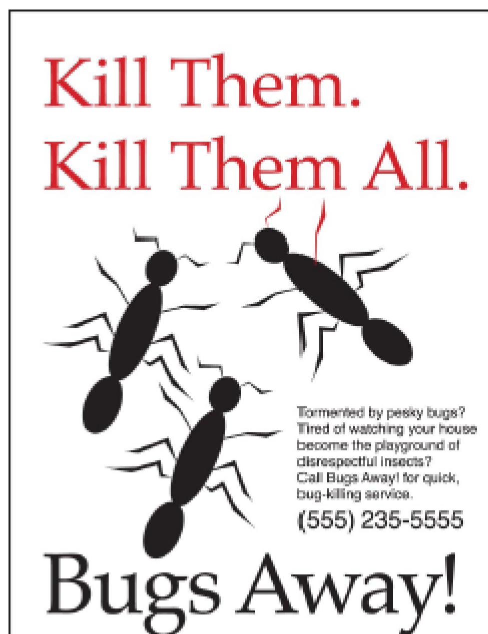


- Để xác định bố cục không đối xứng vẽ một đường trục ảo thông qua các trung tâm của trang.
- Hai nửa sẽ khác nhau, nhưng bố cục thành công vẫn sẽ được trực quan cân bằng.

Các ví dụ về cân bằng:



- Quá nhiều không gian trắng (không gian không có yếu tố thị giác) ở dưới cùng trang
- Sự nhấn mạnh còn yếu



- Sự cân bằng đã tốt hơn, tuy nhiên vẫn còn một số vấn đề:
  - Những con bọ và những dòng tiêu đề vẫn đang có kích thước giống nhau, trong khi đó cũng là thành phần quan trọng
  - Màu sắc chỉ được áp dụng ở dòng tiêu đề tạo cảm giác nặng nề cho trang



- Bố cục đối xứng không cân bằng được áp dụng tốt cho trang:
    - Chữ ở các góc độ khác nhau tạo cảm giác chuyển động
    - Màu sắc và các kiểu chữ được áp dụng cho phần tiêu đề

4. Alignment (Căn chỉnh):

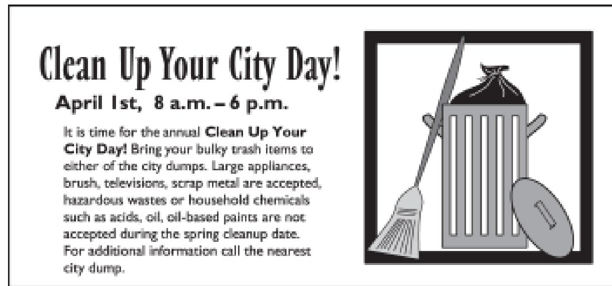
Căn chỉnh là gì?

Căn chỉnh được thực hiện khi các yếu tố đồ họa được xếp trên trang. Nói 1 cách dễ hiểu hơn là hoạt động sắp xếp các yếu tố hình ảnh, văn bản… theo đúng Align :D

Tại sao phải sử dụng căn chỉnh?

- Trang có sự căn chỉnh sẽ có tổ chức hơn
- Trang có sự căn chỉnh sẽ đạt hiệu quả tinh tế và chuyên nghiệp

Ví dụ:



- Phần nội dung bên trái hiện không được căn chỉnh, sẽ tạo cảm giác lộn xộn



- Phần nội dung đã được căn chỉnh, sẽ tạo cảm giác rõ ràng và có tổ chức hơn

Để căn chỉnh được tốt hơn ta cần quan tâm đến việc sử dụng lưới:

Lưới là một hệ thống các đường ngang và dọc. phân chia trang và giup các nhà thiết kế sắp xếp các yếu tố đồ họa

Lưới sẽ mất đi khi ta in ra nên bạn hoàn toàn yên tâm mà tha hồ tạo lưới, nhưng đừng tạo nhiều quá sẽ gây loãng tầm nhìn

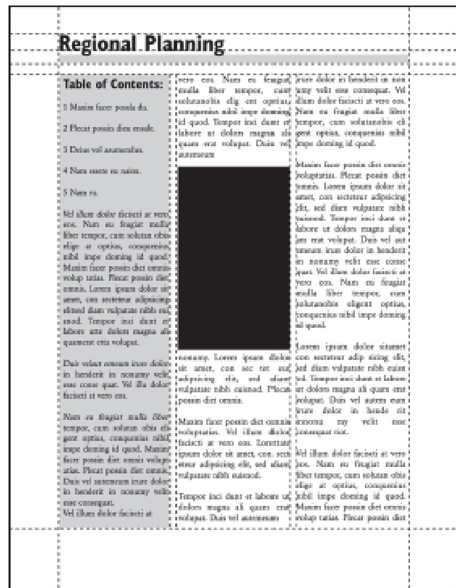
Lưới làm việc trên nhiều trang có định dạng khác nhau

Sử dụng lưới giúp đơn giản hóa việc bố trí yếu tố đồ họa

Nâng cao tính thống nhất trong thiết kế

Không gây rối loạn trong thiết kế

Ví dụ:



- Các đường nét đứt cho thấy cấu trúc cơ bản của lưới thiết kế trang này

Cân nhắc khi sử dụng lưới:

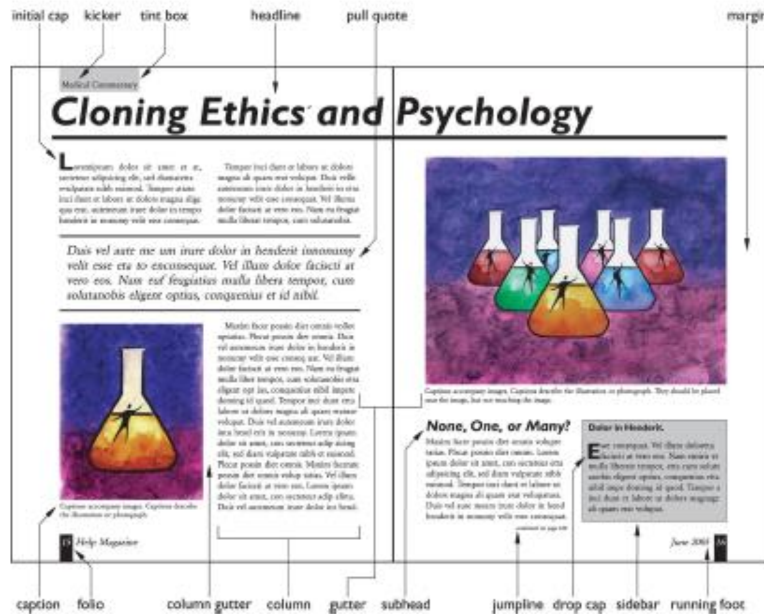
Lưới cần được vẽ trước khi thiết kế

Xác định lưới giúp nhà thiết kế quyết định nơi đặt tiêu đề, đầu đề, nội dung, đồ họa và các yếu tố thị giác khác

Khi thiết kế với cấu trúc lưới cần chú ý tới chiều rộng cột nội dung

Lưới với các cột dày hoặc mỏng sẽ làm giảm khả năng đọc

Ta xem 1 ví dụ về căn chỉnh hoàn hảo sau khi sử dụng lưới:



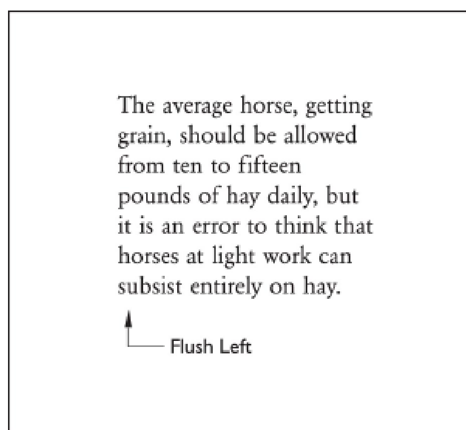
- Lưới tốt sẽ giúp điều tiết các yếu tố đồ hoạ

Căn chỉnh văn bản:

- Một khía cạnh quan trọng của việc căn chỉnh là căn chỉnh chữ (nội dung)
- Việc căn chỉnh mạnh sẽ tang tính dễ đọc và có tổ chức
- Văn bản không được căn chỉnh dẫn đến khó khan trong việc đọc và không có tổ chức

Các kiểu căn chỉnh văn bản:

Flush Left:



- Cách căn chỉnh văn bản cơ bản nhất là căn trái, phải
- Làm tính dễ đọc tốt hơn

Flush Right

The average horse, getting
grain, should be allowed
from ten to fifteen
pounds of hay daily, but
it is an error to think that
horses at light work can
subsist entirely on hay.

Flush Right

- Hiệu quả hơn với đoạn nội dung ngắn
- Gây khó cho người đọc khi tìm kiếm dòng nội dung tiếp theo

Centered

The average horse, getting
grain, should be allowed
from ten to fifteen
pounds of hay daily, but
it is an error to
think that horses at
light work can subsist
entirely on hay.

Centered

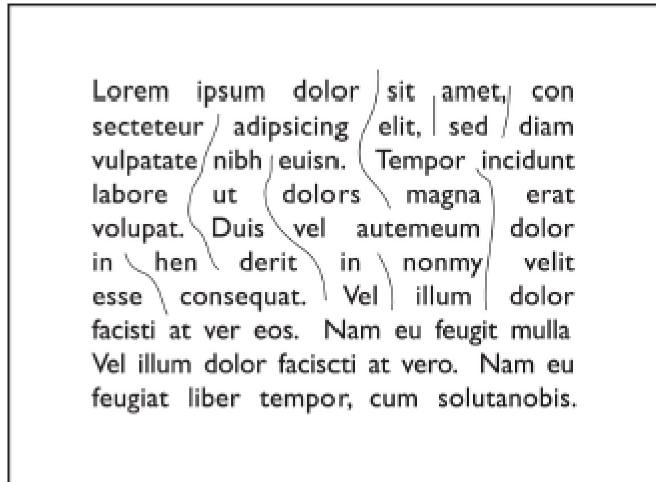
- Mang tính trang trọng
- Hiệu quả với những đoạn nội dung ngắn

Justified

The average horse, getting
grain, should be allowed
from ten to fifteen pounds
of hay daily, but it is an
error to think that horses
at light work can subsist
entirely on hay.

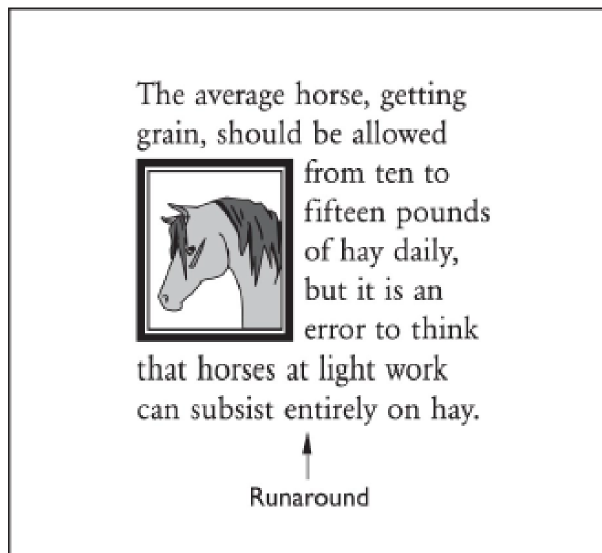
Justified

- Cả bên trái và phải đều được căn chỉnh
- Tăng tính dễ đọc
- Áp dụng được cho đoạn văn bản dài



- Thường sử dụng trên báo giấy, tạp chí, brochures
- Thường được sử dụng để loại bỏ sự phát triển của không gian trắng

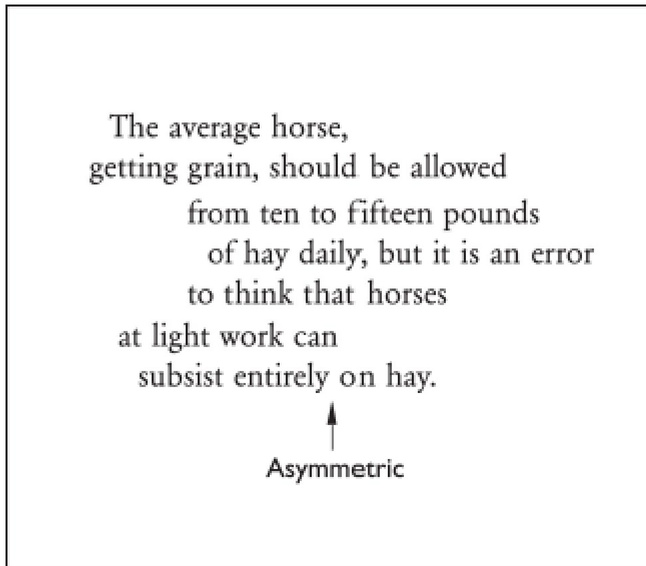
Bẻ văn bản:



- Đây là kỹ thuật nâng cao của căn chỉnh văn bản
- Thường được hiểu là bẻ chữ (wraptext)
- Chữ sẽ chạy quanh một yếu tố đồ hoạ

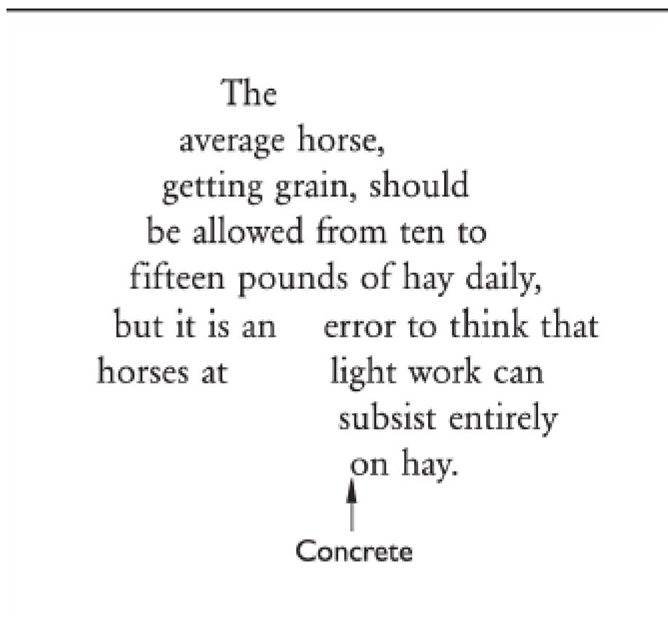
- Thường được sử dụng trong thư, tạp chí, brochure.
- Sử dụng cùng với kiểu căn chỉnh khác, thường là căn chỉnh cân xứng (justified)

Căn chỉnh không đối xứng:



- Thường sử dụng ở cuối hoặc bắt đầu một dòng
- Gây khó đọc
- Nên hạn chế sử dụng
- Truyền tải cảm giác thân mật và tràn đầy năng lượng

Căn chỉnh dạng khối văn bản:



- Nội dung được xếp theo dạng hình khối
- Khó đọc, tuy nhiên đây là cách căn chỉnh rất sáng tạo

Ví dụ về căn chỉnh:

Các bạn xem hình dưới đây:



Card trên đang được căn chỉnh theo nhiều phía, trái rồi giữa rồi phải nên nội dung rất khó đọc

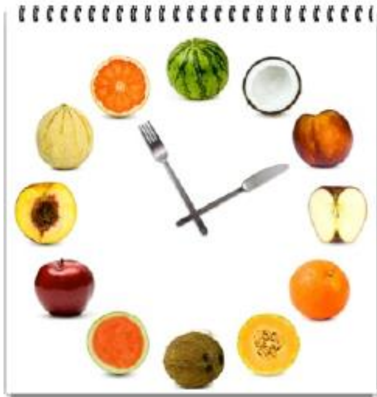
Sau khi sửa lại:



Các bạn thấy thế nào? Dễ đọc hơn đúng không nè :D

5. **Repetition (Sự lặp lại)**

Các nguyên tắc lặp lại được hình thành bằng cách lặp lại các yếu tố đồ họa như đường, hình dạng, hình ảnh, chất liệu.



Tại sao phải sử dụng sự lặp lại:

- Lặp lại các yếu tố đồ họa tạo ra sự nhịp nhàng
- Lặp lại tăng cường thiết kế và làm cho nó thêm thống nhất và gắn kết
- Sử dụng sự lặp lại ngụ ý cho người đọc chỗ phù hợp.
- Các phần tử đồ họa không cần phải giống hệt

Các bạn xem ví dụ hình vẽ này để biết sự lặp lại ứng dụng như thế nào?


The Gruesome History of
El Dia de los Muertos

Grisly Details Abound in History!

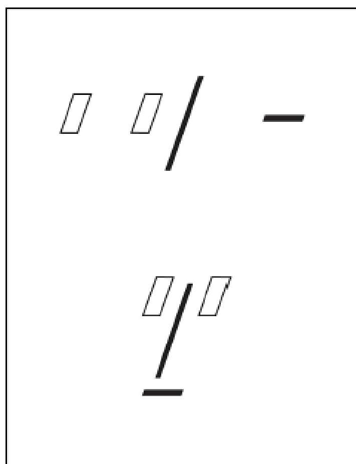
- Các thành phần đồ hoạ có thể khác nhau nhưng vẫn gọi lặp đi lặp lại.
- Các đường màu xám khác nhau về độ dày, nhưng vẫn hình thành một mô hình lặp đi lặp lại.
- Các bộ xương có liên quan về mặt khái niệm và hình thành một motif lặp đi lặp lại thống nhất.

Tính thống nhất và Gestalt trong sự lặp lại:

- Sự thống nhất đạt được khi tất cả các yếu tố trên một trang trông giống thuộc về nhau.

- Thiết kế thống nhất làm người đọc dễ ghi nhớ, dễ đọc
- Mắt người tìm kiếm các thành phần và kết nối hình ảnh giữa các yếu tố đồ họa
- Nguyên tắc của sự lặp lại dựa trên khả năng tâm lý con người để xem và vẽ
- Khi chúng ta nhìn thấy những điều giống nhau hoặc tương tự, chúng ta tự nhiên kết nối trực quan giữa các yếu tố.
- Vào đầu những năm 1900 nhà tâm lý học người Đức đặt ra một thuật ngữ "Gestalt" để giải thích lý do tại sao thiết kế thống nhất dường như lớn hơn bộ phận riêng lẻ
- Người thiết kế sử dụng Gestalt để chỉ một cấu trúc, cấu hình, hoặc bố trí cụ thể mà các thành phần sẽ lớn hơn và thống nhất hơn so với các bộ phận cá nhân

Ta xem ví dụ sau:



- Dòng trên chỉ ra các thành phần đơn lẻ
- Dòng dưới các thành phần đã được sắp xếp lại
- Định luật Gestalt được thể hiện – liên tưởng tới khuôn mặt

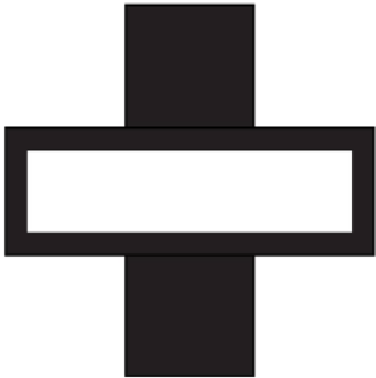
Chúng ta tiếp tục đi sâu vào lý thuyết Gestalt

Lý thuyết Gestalt:

- Người thiết kế sử dụng các nguyên tắc thị giác rút ra từ lý thuyết Gestalt để thống nhất thiết kế:
    - Figure/ ground
    - Proximity
    - Closure
    - Continuation
    - Similarity

Firure/ Ground:

Chúng ta cùng xem hình dưới đây:



Luật Firure/ ground xác định đối tượng (hình) để phân biệt với nền.

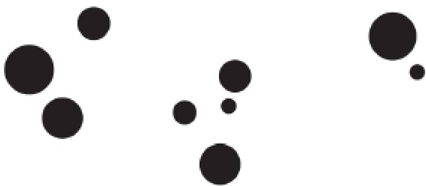
Figure là yếu tố tích cực, ground là yếu tố tiêu cực

Figure là hình, là từ là một yếu tố đồ họa cụ thể

Ground là nền, là giấy trắng, là background…

Các đọc từ/ văn bản cũng phụ thuộc luật này

Proximity:



Các item được nằm trong những không gian kề nhau như một phần của group. **Khó hiểu quả phải không? Mời các bạn xem ví dụ dưới đây:**

Hình bên trái là theo nguyên tắc contrast, còn bên phải là Proximity



Các bạn có thể cảm nhận được chứ :D

Closure:



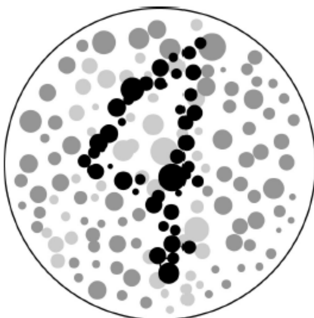
- Chúng ta có xu hướng xóa bỏ khoảng cách trực quan trong form
- Ta có thể thay đổi cấu trúc của yếu tố đồ họa mà không làm người xem hiểu sai về nó
- Chữ O và U dễ dàng đọc mặc dù đã bị thiếu 1 số thành phần.

Continuation:



- Chúng ta luôn tìm kiếm những mối quan hệ của các hình khối, đặc biệt là dạng lặp lại.
- Mắt người sẽ ưu tiên nhìn nhận hình ảnh dạng đường thẳng, đường cong, hoặc một chuỗi hình ảnh có liên quan

Similarity:



yếu tố đồ họa tương tự như trong hình dạng, kích thước, màu sắc, khoảng cách, chuyển động và định hướng được coi là một phần của nhóm.

Luật Gestalt này dựa rất nhiều vào nguyên tắc lặp lại

Chúng ta có thể dễ dàng nhận biết được tổng hợp từ các chấm đậm hơn tạo thành số 4

1 ví dụ khác các bạn hãy xem nhé:



nhìn vào hình này ta sẽ thấy có 2 đối tượng là con chim và mặt trời, những yếu tố đồ họa tạo nên mặt trời cũng là 1 phần tạo nên con chim. Các bạn có thấy vậy ko?

VÀ đây không phải là similarity



Hình người bên phải sẽ trở thành một tâm điểm bởi vì nó là **không giống nhau** với hình dạng khác.

6. **Flow (Dòng chảy thị giác):**

Thế nào là dòng chảy thị giác?

- Dòng chảy thị giác là thành phần đường dẫn của thị giác trên trang
- Mắt người xem chuyển động thông qua các chuyển động (hướng nhìn) trên trang
- Một tài liệu với dòng chảy thị giác tốt dẫn mắt người đọc thông qua các trang, giúp tìm kiếm thông tin dễ dàng
- Đưa dòng chảy thị giác vào tài liệu cho phép kiểm soát thứ tự đọc tin tốt hơn của người đọc

Các kiểu của dòng chảy thị giác:

- Dòng chảy hình ảnh: thứ tự mà mắt người xem, xem hình ảnh/ graphic trên trang
- Dòng chảy từ ngữ: thứ tự mà mắt người xem đọc từ ngữ từ ngữ trên trang

Người thiết kế tốt thường áp dụng 2 kiểu này để đưa ra bản thiết kế có bố cục tốt

Dòng chảy từ ngữ:

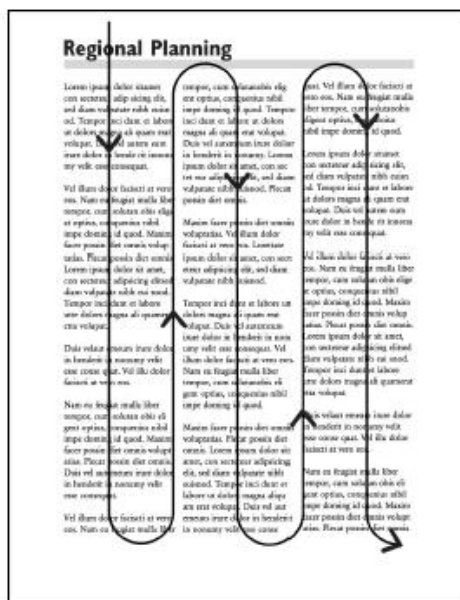
Thiết kế tài liệu với dòng chảy từ ngữ tốt đòi hỏi nhà thiết kế quan thuộc với ngôn từ

Thiết lập hệ thống typographic là điều cần thiết cho văn bản trong thiết kế.

Cách nhanh nhất để đạt được dòng chảy từ ngữ tốt là để thiết lập và sử dụng, quy hoạch tổng thể typographic

Quy hoạch Typographic bao gồm chi tiết về kiểu chữ, cỡ và màu sắc được sử dụng trong các tiêu đề, đầu đề, nội dung, chú thích hình ảnh, kéo giá, biểu đồ và đồ thị, và độ rộng cột và liên kết văn bản

Ví dụ:



Kỹ thuật tạo dòng chảy từ ngữ:

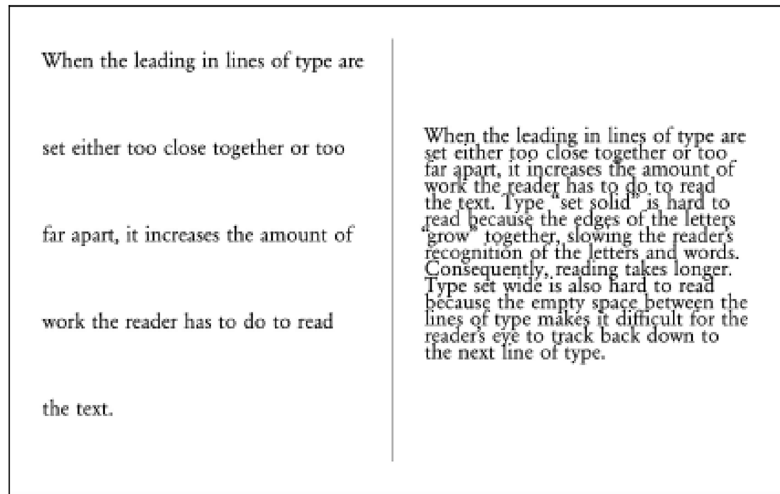
Những kỹ thuật giúp thiết lập dòng chảy từ ngữ tốt:

Đặt tiêu đề bài viết gần tên tác giả

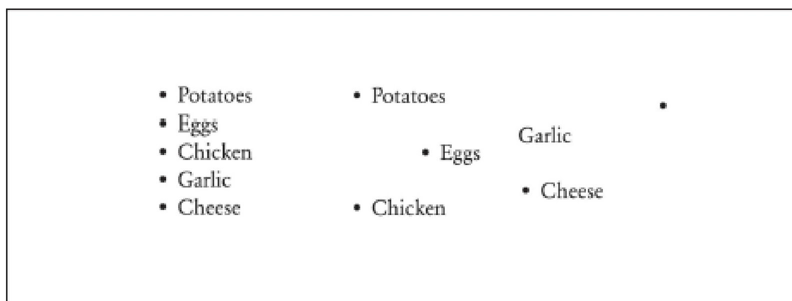
Chọn và sử dụng kiểu chữ dễ đọc

Giữ văn bản phù hợp trong nội dung nhiều trang

Sử dụng các cột không quá rộng hoặc quá hẹp



- Không nên để khoảng cách quá nhiều như phần trang bên trái



- Nên để các phần tiêu đề gần nhau & có sự sắp xếp, căn chỉnh

Dòng chảy thị giác hình ảnh:

- Dòng chảy thị giác hình ảnh là thứ tự người xem nhìn vào hình ảnh trên trang

- Dòng chảy thị giác hình ảnh, như dòng chảy từ ngữ, dẫn mắt của người đọc thông qua một trang hay một loạt các trang trong mô hình thiết kế.
- Các nhà thiết kế phân tích thông điệp của trang và giúp xác định mô hình trực quan.

Ví dụ:



Kếp hợp 2 kiểu dòng chảy thị giác:



Những hình ảnh minh họa ở background giúp điều hướng mắt người xem, tập trung vào phần nội dung hiển thị

Phần 3: Hình ảnh (image)

Tác dụng của hình ảnh:

- Hình ảnh thêm vào trang làm cho trực quan, hấp dẫn hơn.
- Ảnh hưởng đến tâm trạng và phong cách hình ảnh.

Các kiểu hình ảnh:

- Photographs
- Illustrations (cartoons, drawings, charts, diagrams)
- Clip art
- Motion designs, video and/ or animation

Photograph:

- Có thể thông báo, thuyết phục, gợi lên cảm xúc, bán sản phẩm, hoặc chứng kiến sự kiện.
- Có vẻ đáng tin cậy hơn minh họa hoặc clip art vì được sử dụng lâu dài trên các tờ báo và tạp chí.
- Phổ biến rộng rãi, có thể mua thông qua nhà nhiếp ảnh hay Getty Images, Comstock photo, shutterstock.…

Tiêu chuẩn lựa chọn hình ảnh photograph:

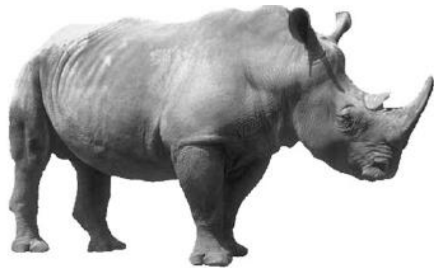
- Lựa chọn hình có thành phần mạnh mẽ, thu hút
- Miêu tả tâm trạng hoặc thông điệp
- Có thể mua được với mức giá hợp lý
- Tông màu hình ảnh có phù hợp với nội dung
- Có thể crop dễ dàng mà ko mất nhiều nội dung hình ảnh.

Một số kỹ thuật làm việc với hình ảnh:

- Flopping: tạo hình ảnh có hiệu ứng giống như phản chiếu qua gương



- Silhouetting: phần không cần thiết của hình ảnh được loại bỏ



- Kỹ thuật thao tác hình ảnh khi sử dụng các chương trình chỉnh sửa từ bộ lọc filter của Photoshop

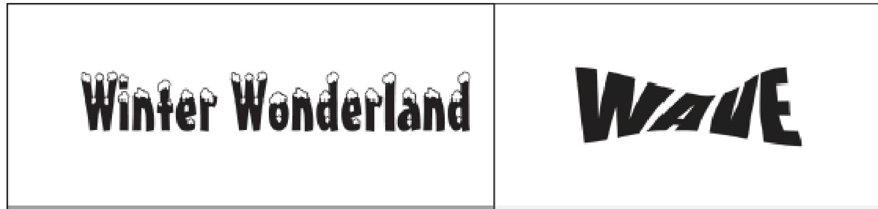
Illustration:

- Sử dụng hình minh hoa tốt sẽ cung cấp thêm thông tin cho người đọc
- Kiểu dáng hình ảnh minh họa luôn đa dạng
- Minh họa có thể là sơ đồ, bản đồ, biểu đồ, phim hoạt hình, hoặc bản vẽ.
- Minh họa cỏ thể trang trí, thực tế, nghiêm túc, hoặc như một giai điệu hài hước.
- Minh họa phù hợp với thông điệp truyền tài.
- Có thể mua từ họa sĩ cá nhân hoặc thông qua Getty Images và stockart.com

Clip art:

- Clip art là một tác phẩm nghệ thuật vẽ sẵn được mua trong cuốn sách, đĩa, CD, hoặc trực tuyến.
- Có thể điều chỉnh và tiết kiệm thời gian
- Không phải tất cả clip art là tốt.

Hình ảnh dạng chữ:



- Hình ảnh này thường bị đánh giá thấp, là hình ảnh kiểu chữ
- Typography có thể được sửa đổi để làm mình họa.
- Có thể đổi được trong các chương trình đồ họa như Adobe Illustrator

Dingbat



- Dingbat là font chữ mà chữ cái, số, và dấu chấm câu thay thế bằng hình ảnh.

Quy luật sử dụng hình ảnh:

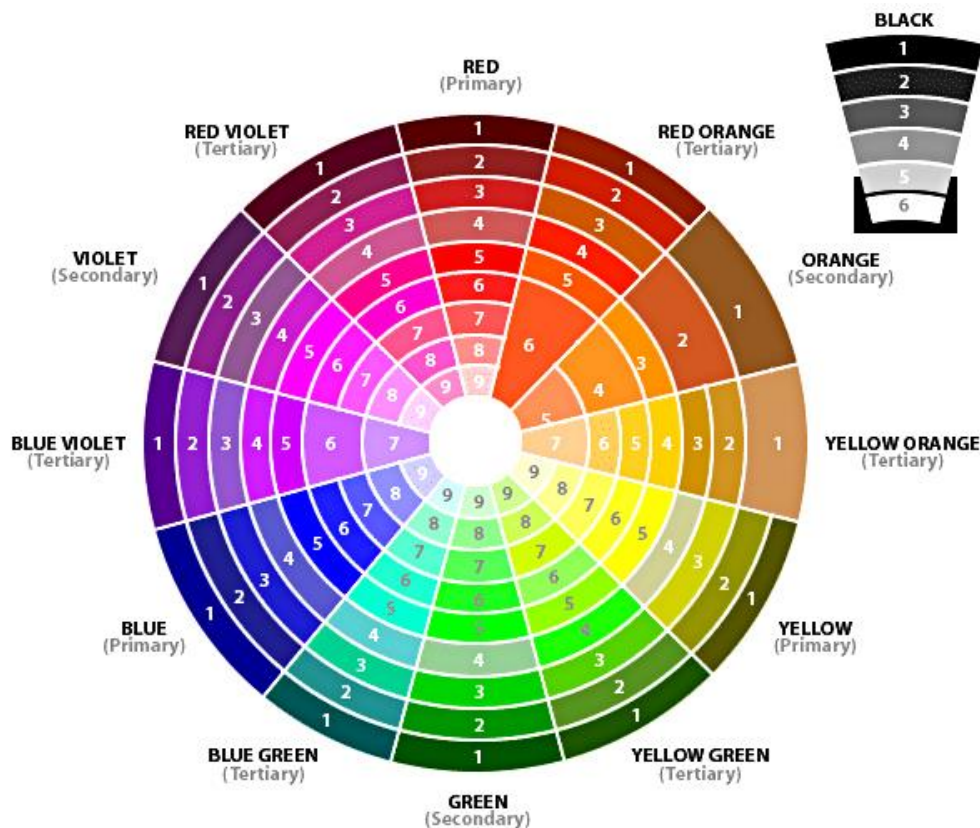
Hình minh họa không dấp dính vào nhau

Thêm độ tương phản và thay đổi kích thước hình ảnh

Chọn hình minh họa thể hiện được nội dung truyền đạt, tránh gây nhầm lẫn.

Phần 4: Màu sắc

Có 8 loại màu chính: Nóng (Hot), Ấm (Warm), Mát (Cool), Lạnh (Cold), Sáng (Light), Sậm (Dark) Nhạt (Pale) Tươi (Bright). Các bạn xem hình bánh xe màu, đây chỉ là những màu cơ bản, cũng là nền tảng để cho chúng ta pha màu. (Hình bánh xe màu này tôi đã giản lược lại, thật ra nó có 8 cấp độ từ đậm tới nhạt, đi tới tâm vòng tròn - 12 (cung) x 8 = 106 màu cơ bản.



Tổng quan về màu sắc trong Photoshop

1. Các chế độ màu trong Photoshop

Quan sát hộp thoại Color Picker bạn nhìn thấy có bốn chế độ màu phổ biến:

1.1. RGB

- Là bộ màu gồm 03 màu cơ bản: Đỏ ® Xanh lá cây (G) và Xanh da trời (B)
- RGB là không gian màu dương tính thường được sử dụng phổ biến vì nó rất thuận lợi trong việc chỉnh sửa.

1.2. CMYK

- Là sự phối hợp giữa Cyan (da trời) Magenta (tím) Yellow (vàng) và blacK (đen)
- CMYK là không gian màu âm tính thường được dân in ấn sử dụng.

1.3. Lab

- Anh chàng này khá đặc biệt, bạn hãy thử chuyển một file RGB sang Lab thử xem (Image > Mode > Lab Color) Trong bảng Channel nó sẽ giải mã cho bạn, nó chính là các kênh ảnh. Trong đó thông tin về kênh màu đen trắng L đã được tách ra từ thông tin chung của màu sắc. Kênh a mang thông tin màu xanh sang đỏ và kênh b mang thông tin màu xanh sang vàng.

- Lab là một không gian màu độc lập và chỉnh sửa màu trong hệ của nó là một công việc thú vị vì một sự di chuyển nhẹ nhàng trên kênh a hoặc kênh b cũng tạo ra những thay đổi mạnh mẽ nhất về màu sắc.

- Lab là hệ màu rất thích hợp trong chỉnh sửa ảnh KTS

1.4. HSB

- Hue liên quan đến màu sắc, Saturation (độ thấm qua) xác định số lượng màu sắc và Brihtness (độ chói) liên quan đến số lượng ánh sáng có trong màu sắc.

- HSB thường được dùng trong việc chỉnh sửa ảnh chân dung.

2. Làm việc với màu sắc

Với các bạn thích chỉnh sửa ảnh thì "đồ nghề và đồ…chơi" sau là những thứ không thể thiếu:

- **Eyedropper**: có hình ống nhỏ thuốc nằm trong thanh công cụ. Nó là một densitometer kỹ thuật số mà bạn có thể di chuyển qua hình ảnh để đo tông màu và những giá trị màu sắc. Bạn đang lúng túng vì không biết cách phối màu như thế nào để tô lên làn da của một kiều nữ nào đó ? Đừng lo ! Bạn hãy lựa một tấm người mẫu thật đẹp "lôi" ra để cạnh tấm muốn chỉnh, dùng Eyedropper "chích" nhẹ lên người mẫu ở vùng da đẹp nhất (cấm "chích" vùng nhạy cảm à nhe) ngay lập tức màu đó sẽ xuất hiện trong Foreground hoặc Background của bạn, tha hồ mà tô cho tấm muốn chỉnh. Để "lưu trữ" cho những lần sau bạn có thể ghi lại "mã" của các màu đó bằng…

- Bảng **Info**: Khi bạn rà trỏ chuột tới bất kỳ nơi đâu trên tấm hình bảng Info sẽ ghi lại giúp bạn một cách chính xác các thông số RGB và CMYK

- Bảng **Color**: Giúp bạn chỉnh các màu Foreground hoặc Background dễ dàng bằng các thanh trượt.

- **Levels** và **Curves**: để cải thiện vùng sáng vùng bóng tối (Ctrl + L) và điều chỉnh độ tương phản (Ctrl + M)

- **Blending Modes** (BM): Cu cậu này rất quan trọng nằm ngay hàng đầu bảng Layers ấy vậy mà chẳng có "tên tuổi" gì trong các bảng của Photoshop. Blending Modes đó chính là chế độ pha trộn màu rất thường được sử dụng trong chỉnh sửa hay sáng tạo ảnh nghệ thuật. BM không làm việc với lớp Background vì vậy khi áp

dụng nó bạn phải đổi tên (cho nó) và phải có từ hai layer trở lên nó mới "chịu" làm việc.

Quan sát BM ta thấy có 05 nhóm, tuỳ theo mục đích chỉnh ảnh hay tạo ảnh mà mỗi nhóm có những áp dụng thích hợp, ví dụ nhóm 05 "anh em trên một chiếc xe tăng" Multiply – Screen – Overlay – Soft Light – Hard Light rất thích hợp trong xử lý ảnh.

(TNDH đã có những bài tutor về Levels – Curves – Blending Modes đăng trong Box này nên không nhắc lại cách sử dụng)

3. Vài mẹo vặt tham khảo

3.1. Màu trắng đích và màu đen đích

Trong hộp thoại Color Picker nếu bạn thiết lập các thông số sau:

H = 0, S = 0, B = 95

R = 243, G = 243, B = 243 rùi Ok.

Bạn sẽ có một màu trắng đích .

Nếu nhập:

H = 0, S = 0, B = 5

R = 12, G = 12, B = 12 Ok.

Bạn sẽ có màu đen đích.

Nhập làm chi dzậy cà ?

Đặc tính của cặp giá trị 95% độ sáng và 5% bóng tối là khu vực an toàn nhất tránh được tình trạng thành phẩm khi in ra sẽ có những vùng sáng thiếu sắc thái (giấy trắng) hoặc vùng tối tối đến nỗi không thấy được chi tiết nào cả.

3.2. Độ tương phản của màu sắc

Đố nhanh bạn: mực đen viết trên giấy trắng có phải là những màu tương phản dễ nhận thấy nhất ?

Chắc chắn sẽ có 51% nhanh nhẩu trả lời: Có ! Vì hai màu Đen và Trắng là 02 màu có độ tương phản lớn nhất.

TNDH sẽ mãi ở trong số 51% nhanh nhẩu đó "níu" không đọc những dòng dưới đây:

Bảng phân loại độ tương phản:

1. Mực đen trên giấy vàng.
2. Mực xanh lá cây trên giấy trắng.

3. Mực xanh dương trên giấy trắng.
4. Mực trắng trên giấy xanh dương.
5. *Mực đen trên giấy trắng.*
6. Mực vàng trên giấy đen.
7. Mực trắng trên giấy đỏ.
8. Mực trắng trên giấy xanh lá cây.
9. Mực trắng trên giấy đen.
10. Mực đỏ trên giấy vàng.
11. Mực xanh lá cây trên giấy đỏ.
12. Mực đỏ trên giấy xanh lá cây.

Hoá ra "nó" chỉ đứng hàng thứ 5 trong bảng phân loại mà thui.



Nghệ thuật phối màu

Người ta có thể dùng nghệ thuật phối màu để nói lên ý tưởng của mình mà không cần đến lời nói hay câu văn. Màu sắc ngoài cái đẹp trời cho còn có một chiều sâu kín đáo, chính cái điều kỳ diệu ấy làm rung động lòng người. Tất nhiên không phải lúc nào màu sắc cũng đẹp, không phải lúc nào màu sắc cũng hài hoà. Vì vậy nghệ thuật phối màu sẽ bù đắp những khuyết điểm đó.

Trong lời nói đầu của cuốn "Nghệ thuật phối màu", Nguyễn Hạnh viết:

Màu sắc luôn tác động đến cuộc sống của chúng ta.

Màu sắc là hiện tượng vật lý mà mắt chúng ta thấy được.

Màu sắc có ngôn ngữ riêng của nó mà chúng ta phải tự cảm nhận.

Màu sắc có sức mạnh làm tâm hồn chúng ta rung động.

Người ta có thể dùng nghệ thuật phối màu để nói lên ý tưởng của mình mà không cần đến lời nói hay câu văn.

Màu sắc ngoài cái đẹp trời cho còn có một chiều sâu kín đáo, chính cái điều kỳ diệu ấy làm rung động lòng người. Tất nhiên không phải lúc nào màu sắc cũng đẹp, không phải lúc nào màu sắc cũng hài hoà.

Vì vậy nghệ thuật phối màu sẽ bù đắp những khuyết điểm đó.

1. Tóm tắt những khái niệm

1.1. Màu dương tính

Màu được tạo ra từ một nguồn sáng. Ví dụ: khi những màu cơ bản: Đỏ; Xanh lá cây và Xanh da trời phối hợp với nhau sẽ tạo ra màu trắng.

1.2. Màu âm tính

Là màu được xác định bởi sự hấp thu ánh sáng. Ví dụ: khi màu Xanh lục, Đỏ cánh sen và Vàng được phối hợp chúng sẽ tạo ra màu nâu đen.

Nếu bạn phối những màu dương tính cơ bản bạn sẽ được những màu âm tính cơ bản và ngược lại.

Hiểu được mối quan hệ đối nghịch này trong màu sắc rất cần thiết khi phải xác định và chỉnh sửa những trục trặc về màu sắc.

Ví dụ:

Nếu một hình ảnh quá xanh, bạn có 2 cách để tiếp cận vấn đề: Hoặc tăng thêm màu vàng vốn là màu đối nghịch với xanh da trời nhằm làm trung hoà màu xanh da

trời. Hoặc giảm bớt màu xanh da trời trong hình ảnh. Cả 2 cách đều đi đến cùng một kết quả là giảm bớt được màu xanh.

1.3. Vòng tròn màu căn bản (the color wheel)

Vòng tròn màu căn bản có 12 cung chia đều theo hình nan quạt trên diện tích hình tròn, mỗi cung có 8 cấp độ màu đi dần vào tâm vòng tròn từ đậm đến nhạt. 12 cung x 8 cấp độ sẽ tạo ra 106 màu căn bản và được đánh số từ 1 đến 106 đó cũng là kí hiệu khi ta chọn màu . Ví dụ: Số 1 là màu đỏ sậm nhất (C:0 – M:100 – Y:100 – K:45) số 36 là màu vàng tươi (C:0 – M:0 – Y:100 – K:0) số 84 (C:80 – M:100 – Y:0 – K:0) là màu tím rượu nếp than (híc nghe mà…thèm) số 68 (C:100 – M:60 – Y:0 – K:0) là màu xanh nước biển…

Vòng tròn màu căn bản được tạo ra từ 3 màu: Đỏ - Vàng - Lục lam. Từ ba màu này, màu sắc được pha lẫn hai màu với nhau (ví dụ: Đỏ + Vàng = Da cam) rồi ba màu trộn lại với nhau, cứ thế ta sẽ có hơn 3.400 màu thông dụng nhất trong thiết kế đồ hoạ và nếu cứ pha , pha và pha trộn mãi bạn sẽ có hàng ty tỷ sắc màu cho…riêng bạn.

1.4. Cách dùng màu

- Cấp thứ nhất (Primary)

Dùng 3 màu: Đỏ - Vàng - Lục lam để phối ra các sắc độ màu khác nhau.

- Cấp thứ hai (Secondary)

Nếu lấy màu đỏ chồng lên màu vàng sẽ được màu da cam, lấy màu đỏ chồng lên lục lam sẽ có màu tím, lấy màu vàng chồng lên màu lục lam sẽ được màu xanh lá cây…

Cách lấy 2 màu chồng lên nhau để tạo ra màu khác như trên được gọi là màu chồng đơn.

- Cấp thứ ba (Tertiary)

Từ 3 màu căn bản: Đỏ - Vàng - Lục lam chúng ta đã phối ra màu da cam – xanh lá – tím. Nếu chồng các màu ở cấp Primary và Secondary, ta sẽ được các màu ở cấp Tertiary là: Đỏ cam – Vàng cam – Vàng xanh – Xanh lơ – Xanh tím và Đỏ tím.

1.5. Cái này giờ mới biết

Không có “cái gọi là” màu đen, màu xám hay màu trắng vì màu trắng chỉ là sắc độ giảm tối đa của một trong 12 màu trên vòng tròn màu, màu xám và đen chính là sắc độ tăng tối đa của những màu trên (quá xá là đúng)

1.6. Trình tự phối màu

1.6.1. Bước 1

Xác định rõ hiệu ứng màu sắc bạn muốn đạt được.(Hiệu ứng màu sẽ nói ở các phần sau của bài này)

1.6.2. Bước 2

Chọn 1 màu chính đặc trưng cho chủ đề muốn thể hiện.

1.6.3. Bước 3

Chọn 1 màu hỗ trợ cho màu chính. Để có thể tìm được màu hỗ trợ một cách nhanh chóng, bạn dùng 2 màu đối diện nhau trong vòng tròn màu căn bản.

Ví dụ:

Màu đỏ được chọn là màu chính thì màu hỗ trợ cho nó là màu xanh lá cây. Tương tự như vậy ta có các cặp màu chính và màu hỗ trợ như sau:

Màu Gạch cua – Xanh ve chai.

Da cam – Xanh dương.

Nghệ - Chàm.

Vàng – Tím.

Vàng xanh - Đỏ tím…

Màu chính và màu hỗ trợ có tính năng làm tăng nét rực rỡ, linh động và giúp nhau nổi bật lên.

Ví dụ:

Nếu ta đặt cánh hoa vàng trên phông nền tím, hoa vàng sẽ rực rỡ hơn nhờ màu tím làm nền đệm. Nhưng nếu cũng với cách thức ấy, dùng nền màu trắng hay xanh lá thì cánh hoa vàng không nổi bật được.

Nếu đặt mảng màu đỏ tươi cạnh màu xanh lá cây thì cũng có hiệu ứng tương tự.

1.6.4. Bước 4

Từ màu chính và màu phối hợp chọn ra màu thứ ba hài hoà với 2 màu trước.

Bài viết xin tạm dừng , mời các bạn “thư giãn” bằng tấm hình dưới đây trước khi tiếp tục.



2. 7 sắc cầu vồng

Sắc độ hay tính chất của màu sắc gợi lên ít nhiều xúc động cho người xem. Người ta dùng nhiều từ khác nhau để mô tả đặc tính của màu sắc đơn và so sánh khi chúng phối hợp với nhau.

Tuy nhiên độ sáng và tối lại là điều cơ bản của việc tạo ra sắc độ. Nếu không có ánh sáng thì sẽ chẳng có màu sắc. Tất nhiên, ở trong bóng tối tất cả chỉ là màu đen. Ánh sáng mặt trời là chùm tia sáng có bước sóng khác nhau. Nếu ánh sáng mặt trời chiếu qua lăng kính thì sẽ tạo ra một dải màu. Trong thiên nhiên điều này được thể hiện qua cầu vồng 7 sắc.

Khi ánh sáng chiếu qua 1 vật, bề mặt của nó sẽ nhận bức xạ của bước sóng ánh sáng này và phản chiếu lại bức xạ của ánh sáng khác. Nếu mức hấp thụ bức xạ của các bước sóng đều nhau và mỗi thứ một chút thì chúng ta sẽ thấy vật ấy màu trắng. Ngược lại, nếu nó hấp thu toàn bộ bức xạ thì chúng ta sẽ thấy vật ấy màu đen.

Vậy màu sắc thấy được trên một sự vật là sự tổng hợp bức xạ ánh sáng mà bề mặt của nó phản chiếu.

Cùng một vật thể, nếu chụp hình ở dưới ánh sáng tự nhiên sẽ có sắc màu khác khi chụp dưới ánh sáng nhân tạo. Cũng vậy, khi soi một tờ in màu dưới ánh sáng tự nhiên thì màu sắc của hình ảnh sẽ khác khi soi tờ in dưới ánh sáng nhân tạo.

Màu sắc được phân thành 8 loại:

- Màu nóng (Hot)
- Màu lạnh (Cold)
- Màu ấm (Warm)
- Màu mát (Cool)
- Màu sáng (Light)
- Màu sậm (dark)
- Màu nhạt (Pale)
- Màu tươi (Bright)

Như đã nói ở phần đầu do không có hình minh hoạ giống như trong sách, nên các hình ảnh TNDH minh hoạ dưới đây có thể sẽ không phản ánh chính xác nội dung của từng màu. Một số màu chưa tìm được hình, mong các bạn xem nội dung và tìm kiếm giúp.

2.1. Màu nóng



Màu nóng là màu đỏ bão hoà trên vòng tròn màu, đó là màu đỏ cờ được pha bởi màu magenta và yellow.

Màu nóng tự nó phản chiếu và lôi cuốn sự chú ý. Vì vậy màu đỏ thường dùng trong thiết kế khi muốn gây sự chú ý.

Màu nóng có ảnh hưởng mạnh mẽ, làm tác động đến không gian chung quanh nó.

Sức lôi cuốn của màu nóng ảnh hưởng nhiều đến sự chú ý của con người, nó làm tăng huyết áp (Ớn quá ! May mà dân IT đa số là trẻ nên cũng hổng sợ cái vụ này)và kích động hệ thống thần kinh (Cái này thì già trẻ gì cũng bị)

2.2. Màu lạnh



Màu lạnh là mầu thuần xanh biển. Nó toả sáng và tươi sáng hẳn lên.

Màu lạnh làm chúng ta thấy mát như đang gần một tảng đá hay trên tuyết.

Màu lạnh làm người xem có cảm giác mát mẻ, nhẹ nhàng.

Màu lạnh có tính đối lập với màu nóng.

Khi chuyển dần từ màu nóng sang màu lạnh, chúng ta có cảm giác như đang đứng bên lò lửa được chuyển sang cạnh một tảng băng, thật dễ chịu (?!)

2.3. Màu ấm



Trong màu ấm luôn có sự hiện diện của màu đỏ.

Màu ấm được tạo ra do sự phối hợp giữa màu đỏ và màu vàng.

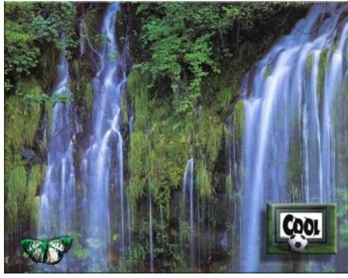
Tùy theo mức độ pha giữa màu đỏ và màu vàng mà chúng ta có những dạng màu ấm khác nhau.

Ví dụ: màu đỏ cam; màu cam; màu vàng cam …

Màu ấm như thân thiện, đón chào người xem.

Nhìn màu ấm giống như chúng ta đang ngắm cảnh đẹp của mặt trời bình minh hoặc hoàng hôn.

2.4. Màu mát



Màu mát được tạo ra trên nền màu xanh.

Nó không giống như màu lạnh bởi vì được phối với màu vàng.

Một số dạng màu mát như : vàng xanh; xanh lá cây; lục lam…

Dạng màu xanh ngọc và xanh lá cây luôn có trong tự nhiên.

Màu mát làm chúng ta thấy nhẹ nhàng như đang trong mùa đâm chồi nẩy lộc của mùa xuân.

Màu mát luôn nhẹ nhàng, tươi mát và sâu lắng.

Màu mát giống như một thác nước làm dịu mắt người xem.

2.5. Màu sáng

Màu sáng là màu của thủy tinh, của cây tùng lam.

Màu sáng có tính nhẹ nhàng trong sáng.

Màu sáng được tạo ra từ màu đỏ pha với lục lam đi kèm với vàng nhạt.

Tuy nhiên sắc thái màu phải trong. Khi độ trong của màu tăng thì mức độ thay đổi sắc độ màu giảm.

Màu sáng làm chúng ta thấy tâm hồn trở nên thoải mái, thư thái và buông lỏng.

Màu sáng giống như màn cửa sổ hé ra để ánh nắng ban mai lùa vào phòng.

2.6. Màu sậm



Màu sậm là màu chứa màu đen trong khi phối màu.

Màu sậm làm khoảng không gian như thu nhỏ lại và làm vật thể như nhỏ hơn.

Màu sậm làm tăng tính nghiêm trang, đứng đắn.

Thật vậy màu sậm ẩn khuất như khung cảnh của mùa thu và mùa đông ảm đạm.

Phối hợp giữa màu sáng và màu sậm sẽ gây nên một ấn tượng sâu sắc, mạnh mẽ. Nó tiêu biểu cho sự đối lập của tự nhiên, sự tương phản nhưng cần thiết giữa ngày và đêm.

2.7. Màu nhạt

Màu nhạt là màu tùng lam thật nhẹ.

Sắc màu nhợt nhạt, nó chứa ít nhất 65% màu trắng.

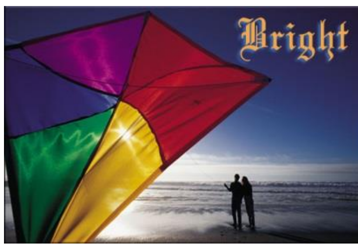
Màu nhạt tạo nên vẻ mềm mại, lãng mạn và lơ đãng.

Màu nhạt thường dùng như màu ngà, tùng lam sáng và hồng tối nhạt.

Màu nhạt tạo cho người xem một cảm giác như ngắm đám mây nhẹ trôi hoặc như nắng nhẹ ban mai hoặc êm đềm như một sáng mờ sương.

Vì màu nhạt là màu trang nhã nên thường được dùng trong trang trí nội thất.

2.8. Màu tươi



Màu tươi là tổng hợp tinh khiết của màu sắc.

Sự tươi thắm của màu sắc được tạo ra bằng cách bỏ qua thang xám và đen.

Trong màu tươi chứa các sắc màu xanh; đỏ; vàng và cam.

Màu tươi chói lọi và sặc sỡ, nó gây nên sự chú ý.

Một chiếc xe màu vàng tươi, một chùm bong bóng rực rỡ hoặc cái mũi tươi thắm của chú hề … là những sắc màu không bao giờ bị quên lãng.

Màu sắc tươi tạo ra nét phấn khởi, vui tươi luôn được ngành thời trang và quảng cáo chú ý.

Nguyên tắc phối màu. Màu sắc trong phong thuỷ

1. Nguyên tắc phối màu

Màu sắc không đứng riêng lẻ một mình. Thật vậy, hiệu ứng của một màu phụ thuộc vào nhiều yếu tố:

- Mức độ phản chiếu ánh sáng của nó.
- Màu sắc môi trường chung quanh.

Có 10 nguyên tắc phối màu cơ bản như sau:

1.1. Phối màu không sắc (Achromatic)

Nguyên tắc này chỉ dùng màu đen, trắng và xám.

1.2. Phối màu tương tự (Analogous)

Dùng 3 màu liền nhau trên vòng tròn màu và phối hợp thêm độ sáng tối.

1.3. Phối màu chỏi (Clash)

Nguyên tắc này thường dùng các màu bên phải hoặc bên trái màu bổ sung trên vòng tròn màu.

Ví dụ:

Màu bổ sung của màu đỏ là xanh lá. Như vậy màu chỏi là màu xanh dương nằm bên trái màu bổ sung.

1.4. Phối màu bổ sung (Complementary)

Dùng các màu đối diện nhau trên vòng tròn màu.

Ví dụ:

Vàng – Tím.

Xanh dương – Cam.

1.5. Phối màu đơn sắc (Monochromatic)

Dùng một màu chính kết hợp với những màu có sắc thái tương tự hoặc có độ bóng.

1.6. Phối màu trung tính (Neutral)

Dùng một màu chính rồi phối với màu sáng hơn hoặc sậm hơn.

1.7. Phối màu bổ sung từng phần (Split Complementary)

Dùng một màu chính và hai màu ở hai bên màu bổ sung.

1.8. Phối màu căn bản (Primary)

Dùng ba màu chính căn bản Đỏ - Vàng – Xanh.

1.9. Phối màu bổ sung cấp thứ hai (Secondary)

Dùng một màu chính rồi phối với hai màu bổ sung cấp thứ hai.

Ví dụ:

Xanh lá cây nhạt – Tím – Cam.

1.10. Phối màu bổ sung cấp thứ ba (Tertiary)

Dùng một màu chính rồi phối với hai màu bổ sung cấp thứ ba.

Ví dụ:

Đỏ cam – Xanh tím và Vàng xanh.

Lục lam – Vàng cam - Đỏ tím.

2. Màu sắc trong phong thuỷ

Phong thuỷ là phương pháp, là nghệ thuật thiết kế và định vị theo tự nhiên của vũ trụ.

Một đời sống an lành phải đạt được sự cân bằng và hài hoà giữa âm và dương.

Một mẫu thiết kế, một bức tranh hoàn mỹ phải áp dụng luật cân bằng âm dương.

Vì vậy màu sắc cũng được phân loại thành màu Âm và màu Dương và nó cũng được vận dụng trong thuyết ngũ hành.

Các màu nóng như Đỏ - Cam – Vàng là màu Dương (Trong vòng tròn màu cơ bản nó là các màu từ 01 đến 48)

Các màu lạnh như Xanh dương – Xanh lá cây là màu Âm (Từ các màu 49 đến 96)

Trong bài I các bạn đã biết về 12 mức độ tương phản của màu sắc thế nhưng bạn sẽ khó trả lời vì sao chúng lại tương phản, đối chọi nhau một cách gay gắt ? Thuyết ngũ hành có thể giải thích được tất cả:

- Kim = tượng trưng cho màu trắng.
- Mộc = Xanh lục.
- Thuỷ = Đen.
- Hoả = Đỏ.
- Thổ = Vàng.

Bất cứ hành nào trong ngũ hành cũng đều tương quan với các hành khác theo quan hệ **tương sinh** hay **tương khắc**.

Các hành tương sinh và có thể phối hợp với nhau là:

- Thủy và Mộc = Đen và Xanh lục.
- Mộc và Hoả = Xanh lục và Đỏ.
- Hoả và Thổ = Đỏ và Vàng.
- Thổ và Kim = Vàng và Trắng.
- Kim và Thủy = Trắng và Đen.

Các hành tương khắc và không thể phối hợp là:

- Thổ và Thuỷ = Vàng và Đen.
- Thủy và Hoả = Đen và Đỏ.
- Hoả và Kim = Đỏ và Trắng.
- Kim và Mộc = Trắng và Xanh lục.
- Mộc và Thổ = Xanh lục và Vàng.

Tương tự như vậy khi phối màu từ 02 màu trở lên người ta cũng áp dụng các nguyên tắc tương sinh và tương khắc.

Ví dụ:

Phối hợp ba hành để có sự tương sinh là:

- Kim - Thuỷ - Mộc = Trắng – Đen – Xanh lục.
- Mộc - Hoả - Thổ = Xanh lục - Đỏ - Vàng.
- Thổ - Kim - Thủy = Vàng - Trắng – Đen

Màu sắc ấn tượng



- Thời hội họa cổ điển, người ta thường dùng màu xanh hoặc nâu pha đen tạo bóng tối và màu trắng làm ánh sáng, tạo trục cho các màu khác chuyển tải hình khối được tỉ mỉ vẽ tiếp lên bề mặt.
- Giới họa sĩ của thế kỷ 19 được thừa hưởng nhiều phát kiến mới trong ngành hóa chất, trong đó có các loại bột màu cùng dung môi mới, và đặc biệt là công trình nghiên cứu ánh sáng của Eugène Chevreaul - nhà hóa học người Pháp.
- Khi chiếu ánh sáng trắng qua lăng kính, các sóng ánh sáng khác nhau sẽ bị chiết xạ theo nhiều góc khác nhau, tạo ra cầu vồng nhiều màu sắc mà người ta quen gọi là 7 màu tự nhiên.
- Thực sự ra theo nghiên cứu của giới vật lý, hóa học, và hội họa, thì có 3 màu cơ bản tạo nên các màu sắc khác, kể cả màu đen, là: đỏ - vàng - xanh dương.
- Pha từng cặp 2 màu trên với nhau chúng ta sẽ có màu đối trọng, hay còn gọi là complementary colour: xanh lá - tím - cam.
- Theo nghiên cứu của Lucy Wills thì đây chính là hệ quả mà các họa sĩ Ấn Tượng đã ứng dụng thành công vào các thử nghiệm của họ, tạo ra trong di

sản văn hóa của loài người một cách nhìn màu sắc khác hẳn với lối đơn sắc mà họ cho là nhàm chán của thời cổ điển.

- Theo phương pháp mới thì bóng tối chính là nơi mà màu của chỗ sáng không đến được, tức là nếu vẽ chỗ sáng bằng màu đỏ thì bóng tối sẽ là vương quốc của hai màu còn lại: vàng và xanh dương.
- Như vậy ở chỗ tối chúng ta có thể trộn hai màu vàng - xanh dương lại với nhau để vẽ, tức là màu xanh lá cây, như không ít tranh của Cézanne đã mở đường cho hội họa hiện đại.
- Chúng ta cũng có thể không trộn hai màu đó với nhau, mà chỉ đặt chúng bằng những nét tache thô sơ cạnh nhau - xanh xen kẽ vàng - cũng tạo hiệu quả tương tự, như Georges Seurat đã phát triển trong phương pháp chấm điểm: pointilism.
- Chúng ta cũng có thể áp dụng nhiều kỹ thuật vẽ khác, đã được phát triển từ thời Ấn Tượng để tạo hiệu ứng này, như vẽ một lớp màu mỏng để lộ lớp màu trước đã khô (wet-to-dry), hay trộn thẳng màu thứ hai vào màu thứ nhất ngay trên mặt tranh, không dùng đến bảng pha màu (wet-to-wet)
- Khi đó, thay vì phải nhìn một bóng tối nhàm chán, đơn sắc như trong chụp ảnh, người họa sĩ chỉ cần chọn một màu trong 3 màu cơ bản làm ánh sáng để tha hồ dùng 2 màu còn lại để pha ra vô số màu vẽ nên bóng tối, cũng lấp lánh và quyến rũ không kém gì nơi ánh sáng rực rỡ kia.
- Đó là chưa kể chuyện có những vùng tối được hấp thụ một ít ánh sáng từ những vật khác phản chiếu lại, cho quyền người họa sĩ pha thêm chút màu sáng vào, hòa với hai màu tối tạo ra thêm màu sắc mới cho tranh.
- Và đến đây chắc các bạn sẽ không còn ngạc nhiên khi nghe thấy một họa sĩ nào đó nói rằng chỉ cần cho ông ta 3 tuýp màu cơ bản là đủ để tạo nên cả thế giới.